



慶應義塾大学ビジネス・スクール

マトリクスゲーム(2)

プレイヤーAは R_1 、 R_2 、…の戦略のいずれかを、プレイヤーBは C_1 、 C_2 、…のいずれかを選択する。Aの戦略の横行とBの戦略の縦列が交差するところに、その戦略の組み合わせから生じる結果が利得で表わされている。カッコ内の左の数値がAの利得、右の数値がBの利得である。

ゲーム1

		B	
		C_1	C_2
A	R_1	(3, 2)	(2, 1)
	R_2	(1, 1)	(0, 0)

ゲーム2

		B	
		C_1	C_2
A	R_1	(2, 3)	(1, 2)
	R_2	(1, 4)	(2, 1)

本ケースは、慶應義塾大学ビジネス・スクール専任講師大林厚臣によって作成された。本ケースの記述は経営管理の巧拙を示すものではなく、分析ならびにクラス討議の資料として作成されたものである。(作成1996年11月)

ゲーム 3

		B		
		C_1	C_2	
A	R_1	(3, 2)	(1, 3)	5
	R_2	(2, 4)	(0, 0)	

ゲーム 4

		B		
		協力 : C_1	非協力 : C_2	
A	協力 : R_1	(3, 3)	(0, 4)	10
	非協力 : R_2	(4, 0)	(1, 1)	

囚人のジレンマ

ゲーム 5

		B		
		協力 : C_1	非協力 : C_2	
A	協力 : R_1	(-10, -8)	(0, -10)	20
	非協力 : R_2	(-15, 0)	(-2, -5)	

囚人のジレンマ

ゲーム 6

		B		
		協力 : C_1	非協力 : C_2	
A	協力 : R_1	(3, 3)	(0, y)	25
	非協力 : R_2	(x, 0)	(1, 1)	

30

ゲーム7

		B			
		C ₁	C ₂	C ₃	C ₄
A	R ₁	(2, 2)	(4, 0)	(1, 4)	(1, 1)
	R ₂	(0, 4)	(1, 1)	(0, 0)	(2, 2)
	R ₃	(1, 0)	(0, 4)	(0, 0)	(0, 4)
	R ₄	(1, 1)	(2, 2)	(0, 4)	(0, 0)

ゲーム8

		B		
		C ₁	C ₂	C ₃
A	R ₁	(0, 2)	(1, 1)	(0, 0)
	R ₂	(1, 0)	(0, 1)	(2, 2)

ゲーム9

		B	
		C ₁	C ₂
A	R ₁	(1, 1)	(0, 0)
	R ₂	(0, 0)	(1, 1)

協調ゲーム 25

ゲーム10

B

札幌：C₁ 東京：C₂ 大阪：C₃ 福岡：C₄

札幌：R ₁	(1, 1)	(0, 0)	(0, 0)	(0, 0)	5
東京：R ₂	(0, 0)	(1, 1)	(0, 0)	(0, 0)	
大阪：R ₃	(0, 0)	(0, 0)	(1, 1)	(0, 0)	
福岡：R ₄	(0, 0)	(0, 0)	(0, 0)	(1, 1)	

A

焦点

ゲーム11

B

C₁ C₂

R ₁	(2, 2)	(0, 0)	15
R ₂	(0, 0)	(1, 1)	

A

協調ゲーム

ゲーム12

B

バレエ：C₁ ボクシング：C₂

バレエ：R ₁	(5, 4)	(1, 1)	20
ボクシング：R ₂	(0, 0)	(4, 5)	

A

Battle of the Sexes 25

ゲーム 13

		B		
		中央を走る : C ₁	譲る : C ₂	

		中央を走る : R ₁	(0, 0)	(9, 1)	
A				Chicken	5
		譲る : R ₂	(1, 9)	(6, 6)	

ゲーム 14

		B		
		進む : C ₁	待つ : C ₂	

		進む : R ₁	(0, 0)	(9, 1)	
A				狭い橋	10
		待つ : R ₂	(1, 9)	(2, 2)	

ゲーム 15

		B		
		C ₁	C ₂	

		R ₁	(0, 1)	(1, 0)	
A				Matching Pennies	20
		R ₂	(1, 0)	(0, 1)	

ゲーム 16

		野党 : B		
		政策論議 : C ₁	人格攻撃 : C ₂	

		政策論議 : R ₁	(10, 0)	(5, 4)	
与党 : A				選挙キャンペーン	25
		人格攻撃 : R ₂	(4, 5)	(9, -1)	

ゲーム 17

			B			
		かみ : C ₁	いし : C ₂	はさみ : C ₃		
	かみ : R ₁	(0, 0)	(1, -1)	(-1, 1)		5
A	いし : R ₂	(-1, 1)	(0, 0)	(1, -1)	じゃんけん	
	はさみ : R ₃	(1, -1)	(-1, 1)	(0, 0)		

ゲーム 18

			B			
		C ₁	C ₂	C ₃		
	R ₁	(x, x)	(1, -1)	(-1, 1)		10
A	R ₂	(-1, 1)	(x, x)	(1, -1)		15
	R ₃	(1, -1)	(-1, 1)	(x, x)		

ゲーム 19

			警察 : B		
		取り締まり : C ₁	取り締まりせず : C ₂		
	スピード違反 : R ₁	(-8, -3)	(2, -1)		20
ドライバー : A	安全運転 : R ₂	(0, -2)	(0, 0)	交通取り締まり	25

sample

sample

sample

sample

sample

sample

sample

sample

sample

sample

sample

sample

sample

sample

sample

sample

sample

sample

sample

sample

sample

sample

sample

sample

sample

sample

sample

sample

sample

sample

sample

sample

sample

sample

sample



不 許 複 製



慶應義塾大学ビジネス・スクール



Contents Works Inc.